

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Semasa proses praktik kerja magang di rumah produksi Gama Kreatif, penulis ditempatkan sebagai *video editor*. Penulis berada di dalam departemen kreatif di bawah tim *videography*. Dengan posisi *internship video editor*, penulis tidak ikut mengerjakan keseluruhan pekerjaan dari awal, melainkan hanya fokus pada *post production*. Sebagai *video editor*, penulis mengerjakan berbagai macam proses *editing*, mulai dari *offline editing* yang berupa pemilihan *footage video* hingga *online editing* yang berupa proses penjahitan *video* serta pemberian efek – efek tertentu menggunakan aplikasi tertentu.

Sebagai karyawan *intern*, penulis berkoordinasi dengan PIC magang yakni Bapak Fadlan selaku *creative director*. selama praktik kerja magang penulis mengerjakan projek lanjutan atau pekerjaan yang tujuannya untuk membantu *editor* tetap yang ada di Gama Kreatif. Dalam proses kerja, penulis melakukan konsultasi kepada PIC magang mengenai pekerjaan yang penulis lakukan. Hal ini dilakukan agar projek yang penulis kerjakan dapat sesuai dengan kebutuhan klien. Konsultasi dilakukan agar penulis mendapatkan arahan mengenai projek yang sedang dikerjakan.



Alur kerja di Gama Kreatif dibentuk untuk kemudahan koordinasi antar divisi sehingga menciptakan keefektifan sistem kerja. Alur kerja juga dibentuk untuk pencatatan administratif. Setiap pekerjaan yang diterima oleh Gama Kreatif diawali dengan penerimaan *brief* dari klien kepada *account executive*, *brief* yang diberikan mencakup gambaran garis besar konsep yang diinginkan klien. *Brief* yang diterima *account executive* kemudian diteruskan kepada *head of creative* yang kemudian dilanjutkan ke tim kreatif. Kemudian tim kreatif melakukan *brainstorm*, hasil dari *brainstorm* kemudian dibuatkan *deck*. *Deck* yang telah dibuat oleh tim kreatif kemudian di *submit* ke *account executive* yang kemudian diteruskan kepada klien. Setelah klien menentukan pilihan dari *deck* yang ada, kemudian dilanjutkan ke tahap produksi. Kemudian hasilnya di-*submit* ke *head of creative* untuk di ACC, setelah mendapatkan ACC dari *head of creative* kemudian hasil di-*submit* ke *account executive* yang kemudian diteruskan ke pihak klien. Setelah itu apabila klien merasa puas berarti proyek selesai, apabila klien merasa perlu revisi maka akan kembali dilakukan revisi oleh tim produksi. Jika revisi

selesai dikerjakan maka proyek kembali di-*submit* pada klien hingga klien merasa puas.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama praktik kerja magang, penulis melakukan beberapa pekerjaan. Adapun beberapa tugas yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan selama magang

MINGGU	PEKERJAAN YANG DILAKUKAN
1	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membantu melakukan foto produk untuk Gama Support Local sebagai Assisten <i>Lighting</i> dalam sesi pemotretan.
2	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ikut serta dalam <i>brainstorming</i> produk fashion REBEL PRINCESS. ○ Membantu <i>photoshoot</i> REBEL PRINCESS sebagai Assisten <i>Lighting</i> dalam sesi pemotretan.
3	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Take video</i> REBEL PRINCESS untuk kebutuhan <i>Instagram Feed</i> dan <i>Story</i>.
4	<ul style="list-style-type: none"> ○ Proses <i>editing</i> REBEL PRINCESS untuk kebutuhan <i>Instagram Feed</i> dan <i>Story</i>. ○ Membantu proses pembuatan Logo bertema Ramadhan Gama Kreatif.
5	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membantu menyiapkan <i>Set</i> untuk studio. ○ <i>Take video</i> “Dikanigara” untuk kebutuhan <i>Instagram Feed</i> dan <i>Story</i>.
6	<ul style="list-style-type: none"> ○ Proses <i>editing</i> “Dikanigara” untuk kebutuhan <i>Instagram Feed</i>.
7	<ul style="list-style-type: none"> ○ Revisi <i>editing</i> REBEL PRINCESS untuk penambahan logo di dalam video.
8	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membantu proses pembuatan <i>pitch deck</i> untuk diajukan ke <i>Wonderfull Indonesia</i>. ○ Membantu proses <i>take video profile</i> Okin
9	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membuat sketsa desain untuk logo <i>supergraphic</i> L.Y.O.N. ○ Proses <i>editing video profile</i> Okin.

10	<ul style="list-style-type: none"> ○ Revisi <i>editing</i> “Dikanigara” untuk ACC <i>color grading</i>. ○ Penambahan logo Gama Kreatif pada final proyek “Dikanigara”.
11	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ikut serta dalam <i>brainstorming</i> proyek Java Tour L.Y.O.N ○ Ikut serta dalam pemilihan <i>font</i> dalam proyek Java Tour L.Y.O.N
12	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membantu proses pembuatan <i>supergraphic collateral design</i>, dan <i>mock up</i> untuk kebutuhan Java Tour L.Y.O.N (<i>on going</i>).

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

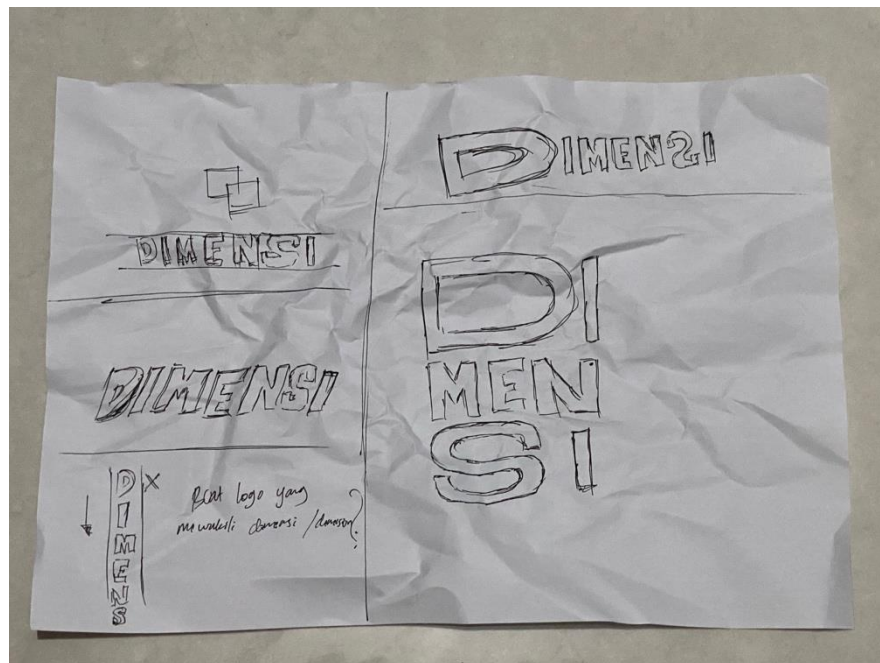
Selama proses praktik kerja magang, penulis mengerjakan beberapa macam pekerjaan sesuai dengan yang diberikan oleh PIC magang. Tetapi PIC magang hanya memberikan pekerjaan sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan penulis. Menurut PIC, langkah ini diambil agar penulis dapat lebih cepat mengerti langkah apa yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan pekerjaan yang baik dan sesuai dengan standart yang ditetapkan oleh Gama Kreatif.

Setiap pekerjaan yang penulis kerjakan biasanya dititikberatkan kepada hasil yang ada, sehingga penulis dapat lebih mengeksplorasi kemampuan penulis dalam menyelesaikan pekerjaan.

3.3.1 Pemilihan *Font* dan pembuatan *Supergraphic* Tour L.Y.O.N

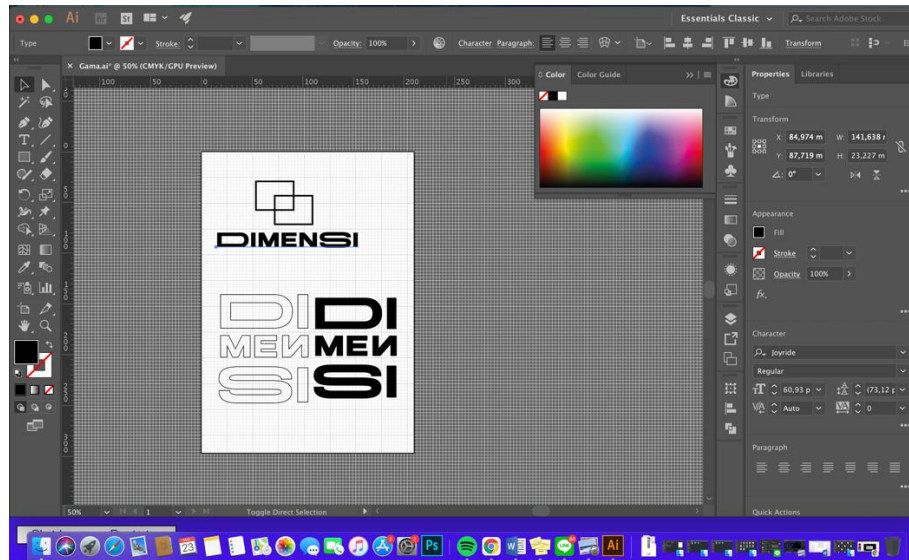
L.Y.O.N adalah sebuah grup musik asal Jakarta yang beranggotakan Onadio Leonardo, Niko Al-Hakim, dan Rudy Nugraha Putra. Grup musik ini terbentuk pada tahun 2019 dan telah memiliki 7 *singel* lagu, salah satu lagu yang menjadi andalan adalah lagu “Ego” dimana lagu ini telah diputar lebih dari 11 juta kali di *platform Spotify* dan *Youtube*. Kerjasama antara L.Y.O.N dengan Gama Kreatif hadir atas persiapan L.Y.O.N dalam menyambut ulang tahun grup musik ini yang ke 2 di tahun ini, dan bersiap untuk melakukan *tour* ke beberapa kota di Indonesia.

Pada proyek ini, penulis berkontribusi dalam memberikan ide mengenai pilihan *font*. Penulis mengajukan salah satu *typeface* yang merupakan aset yang telah penulis miliki sebelumnya. Setelah itu penulis mencoba beberapa opsi desain berupa *sketch*, kemudian opsi-opsi ini penulis konsultasikan kepada PIC. Setelah itu PIC meminta penulis untuk melakukan digitalisasi desain yang telah penulis buat sebelumnya. Pada proses digitalisasi, penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* karena penulis lebih familiar dengan *software* ini.



Gambar 3.2 Proses Pembuatan *Sketch*

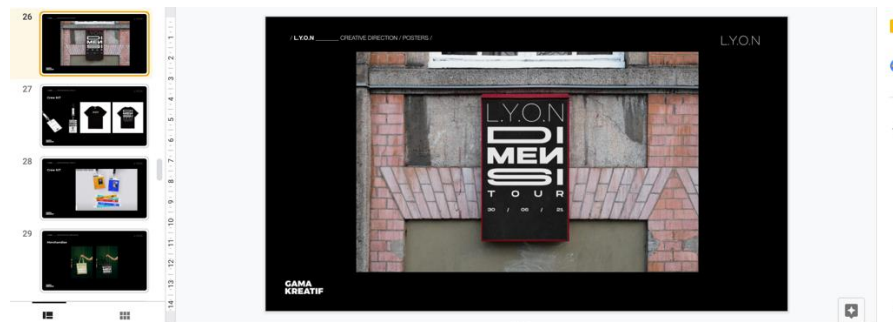
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3 Proses Digitalisasi Desain

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses digitalisasi selesai, penulis mengaplikasikan *mockup* kepada *merchandise*, *crewkit*, dan poster. Untuk melihat kesesuaian desain dengan tema yang dibawa pada proyek kali ini. Kemudian hasilnya penulis konsultasikan dengan PIC dan tim desain Gama Kreatif.



Gambar 3.4 Proses Digitalisasi Desain

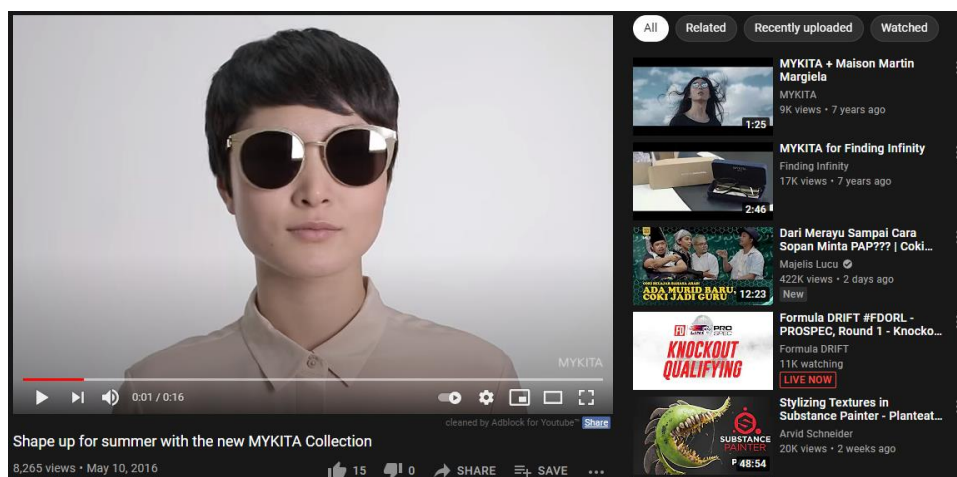
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah dikonsultasikan bersama, hasil desain yang penulis buat disetujui oleh *creative director* untuk menggunakan desain ini sebagai desain final untuk proyek ini.

3.3.2 Editing Video Teaser Agensi Model Dikanigara

Dikanigara adalah sebuah agensi model yang baru bergabung di dunia industri permodelan. Terjadinya proyek kerjasama ini dikarenakan Dikanigara belum memiliki *photo profile* dan *video profile* sebagai *sales kit*. Adanya kerjasama antara agensi model Dikanigara dengan Gama Kreatif hadir atas dasar kepercayaan Dikanigara bahwa Gama Kreatif mampu mengemas *branding* yang sesuai dengan identitas Dikanigara melalui foto dan video. Dikanigara percaya bahwa Gama Kreatif mampu mengemas *brand* dari Dikanigara dengan karakteristik sendiri khas Gama Kreatif. Hal unik inilah yang dipercaya oleh Dikanigara sehingga proyek kerjasama ini dapat berjalan.

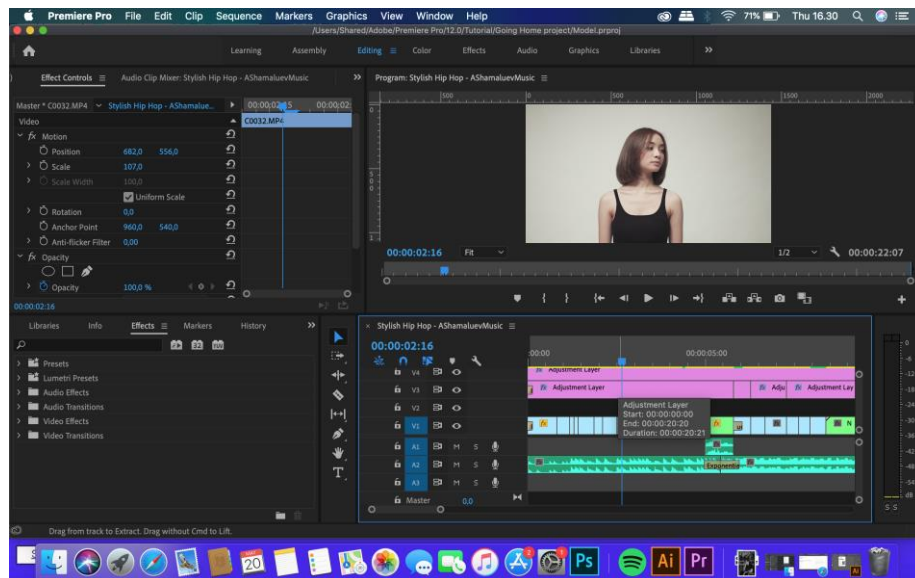
Pada proyek kerjasama antara Dikanigara dengan Gama Kreatif ini, penulis ditunjuk untuk mengerjakan *video teaser* dari *video profile*. Konten ini akan digunakan untuk konten di *Instagram* (@dikanigara) sebagai konten *feeds* pada halaman *profile Instagram* Dikanigara. Dalam proses pengerjaannya audio yang digunakan telah ditentukan oleh PIC, sehingga penulis harus mampu menyelaraskan *footage* yang ada sesuai dengan ketukan irama audio. Untuk mengerjakan proyek *video teaser* ini, penulis terinspirasi dari *video Youtube* milik MYKITA Collection yang berjudul “*Shape up for summer with the new MYKITA collection*”. Penulis hanya terinspirasi dari salah satu *scene* dimana para model diambil gambarnya secara *closeup*, dengan transisi ke setiap model. Dari *scene* ini kemudian penulis mengadopsi *style cut to cut* yang ada pada video ini.



Gambar 3.5 Inspirasi *Style Cut to Cut*

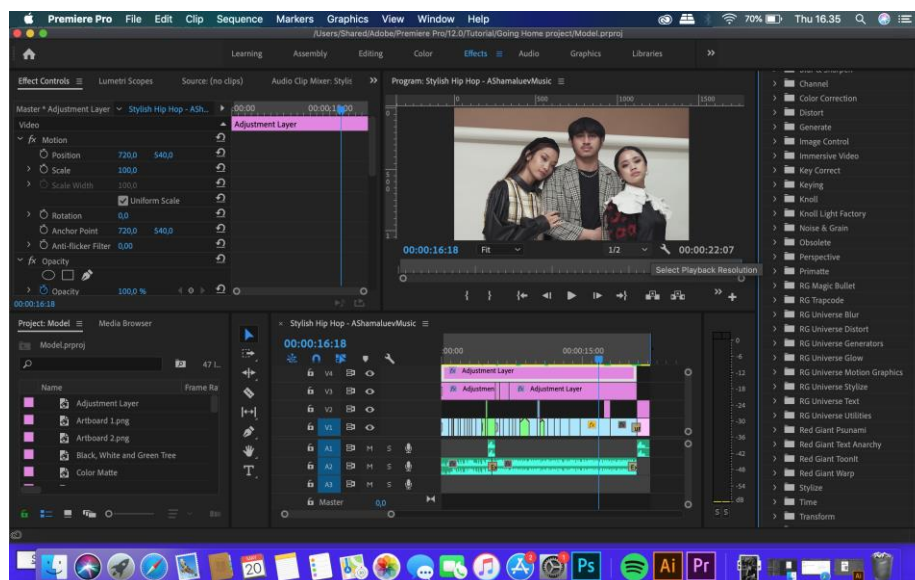
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis mendapatkan inspirasi *style cut to cut*, penulis mulai memilih *footage video* yang ada dan mulai melakukan *cut to cut* sesuai dengan ketukan dan irama audio yang tersedia. Setelah proses *cut to cut* selesai dikerjakan, penulis menambahkan efek transisi agar perpindahan adegan terasa lebih halus. Efek transisi perlu digunakan agar perpindahan dari satu adegan ke adegan lain terasa hidup hingga seolah mengikuti ketukan dan irama audio.



Gambar 3.6 Proses *editing Cut to Cut*

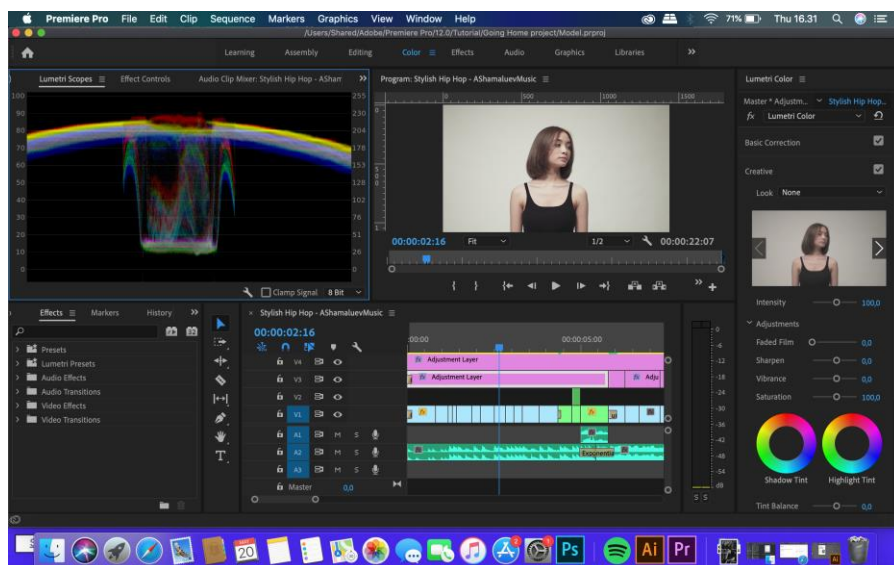
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.7 Proses *editing effect*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses *cut to cut* dan pemberian efek transisi selesai, lalu tahap selanjutnya adalah pemberian *color grading*. *Color grading* penting dilakukan untuk dapat menyatakan emosi dari permainan warna. Hal ini biasa disebut dengan permainan psikologi warna. Selain itu *color grading* juga dilakukan untuk menyamakan warna dari adegan satu dan adegan lainnya, dikarenakan proses pengambilan *footage* yang berbeda maka ada kemungkinan perbedaan warna atau pencahayaan dari setiap *footage*. Untuk itulah *color grading* dilakukan, yakni untuk menyelaraskan warna dari setiap adegan.



Gambar 3.8 Proses *editing color grading*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

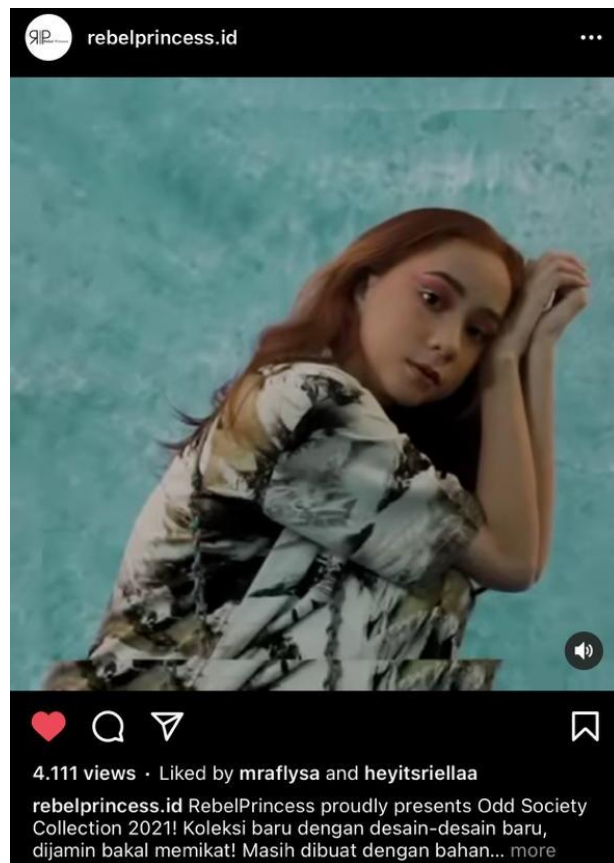
Setelah pemberian *color grading*, langkah terakhir yang dilakukan adalah *rendering*. Proses *rendering video teaser* ini menggunakan *custom setting* 1080p dengan 24Fps. Setelah *render* selesai, hasilnya diberikan kepada *creative director* untuk mendapatkan *feedback* apakah hasil perlu direvisi atau sudah cukup.

3.3.3 *Editing Video* konten *Instagram REBEL PRINCESS*

REBEL PRINCESS adalah sebuah *brand fashion* khusus wanita milik salah satu selebriti tanah air, yakni Prilly Latuconsina. REBEL PRINCESS berdiri sejak

tahun 2020 dan berfokus melakukan penjualan di sosial media *Instagram* dan *marketplace*.

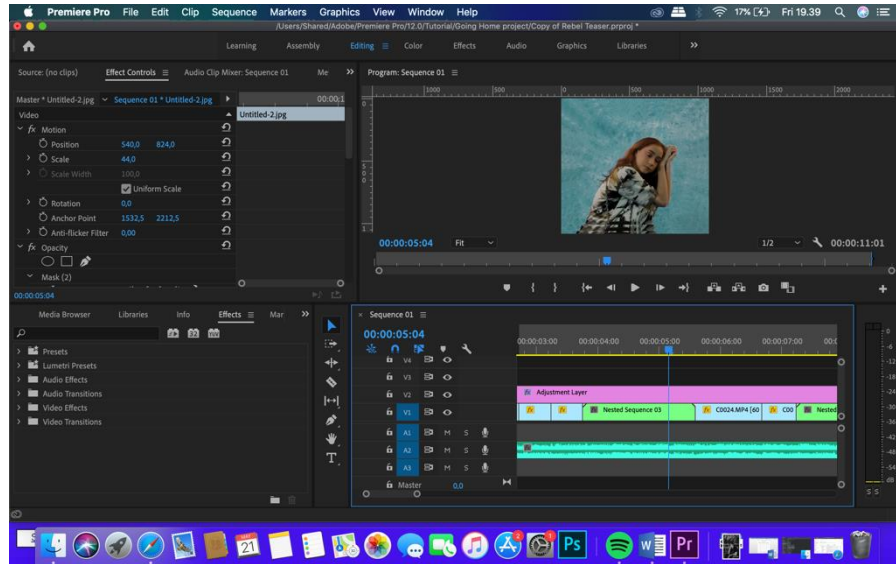
Pada projek ini, penulis ditugaskan untuk melakukan *editing video* terhadap konten *feeds* REBEL PRINCESS. Konten ini nantinya akan diunggah pada sosial media *Instagram* @rebelprincess.id sebagai media promosi koleksi terbaru dari REBEL PRINCESS.



Gambar 3.9 Hasil *Editing* yang telah di *posting*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

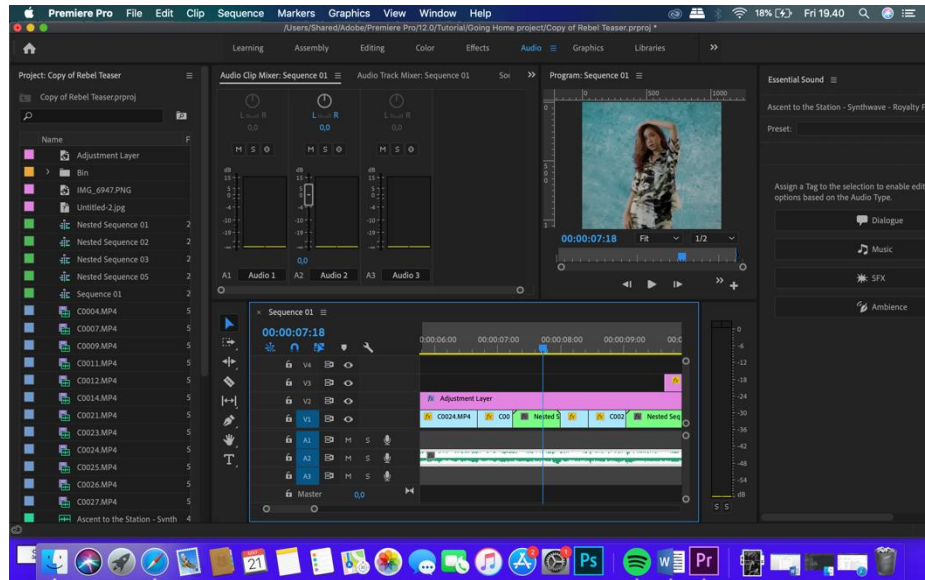
Dalam proses pengerjaan, langkah pertama yang penulis lakukan adalah memasukan audio yang telah ditetapkan oleh PIC. Kemudian penulis melakukan pemilahan *stockshoot video*, setelah *stockshoot video* disusun kemudian dilakukan *cut to cut* untuk menyesuaikan dengan irama audio yang telah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 3.10 Proses *Editing Cut to Cut* dan Penyelarasan dengan Audio

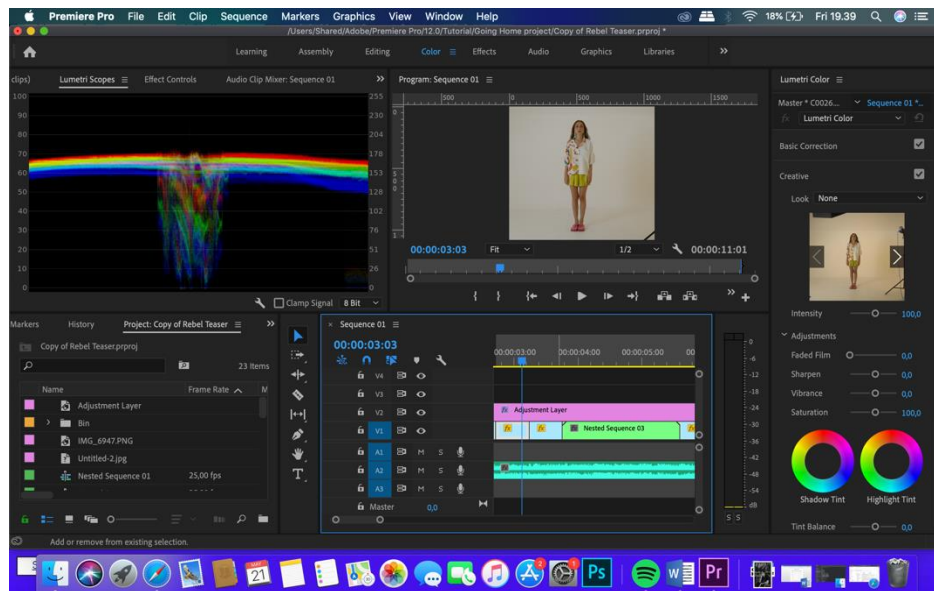
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses *cut to cut* dan penyelarasan visual dengan audio kemudian dilakukan penambahan *transition effect* untuk meningkatkan dramatisasi perpindahan setiap *scene*. Selain itu penulis juga menambahkan efek dengan *plug-in* untuk menambah penekanan kepada penonton tentang pesan yang ingin disampaikan. Kemudian setelahnya penulis melakukan *color grading* untuk mempengaruhi penonton dari aspek psikologi warna sesuai dengan arahan PIC.



Gambar 3.11 Proses *Editing Effect* dan *Plug-in*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12 Proses *Editing Color Grading*

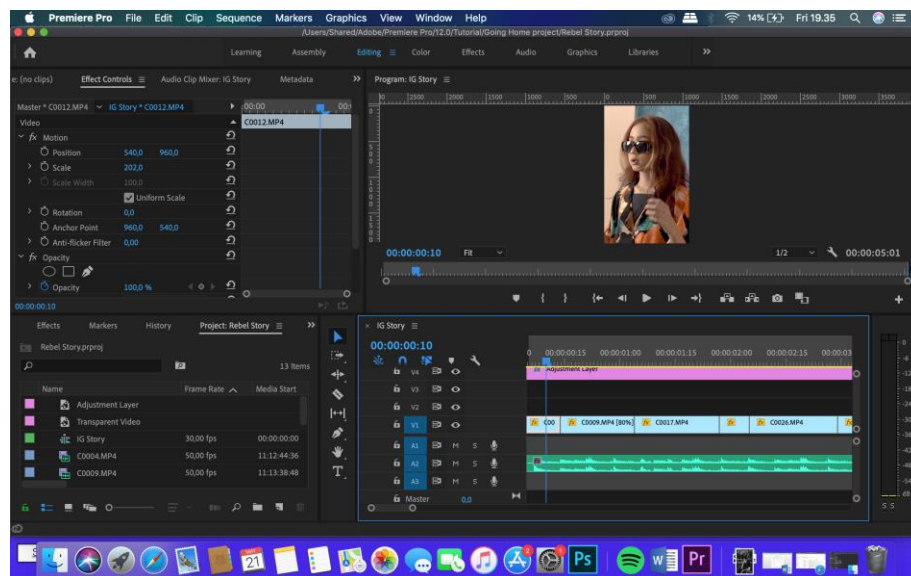
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah seluruh langkah telah penulis lakukan, kemudian proyek yang sedang dikerjakan akan masuk ke tahap *rendering*. Penulis menggunakan *custom setting* 1080p dengan 24Fps. Setelah itu proyek yang telah selesai di *render* akan di-*submit* kepada PIC atau *creative director*. Untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan *brief* dan arahan PIC.

Selain itu penulis juga mengerjakan konten untuk *Instagram stories* yang digunakan sebagai konten promosi, penulis menggunakan *setting sequence* dengan 1080 x 1920 Pixel dengan bentuk portrait dan *aspect ratio* 9:16. Pengaturan ini digunakan karena konten ini nantinya akan diunggah sebagai konten *Instagram Stories*. *Instagram Stories* adalah fitur dari *Instagram* dimana pengguna dapat mengunggah momen berupa foto ataupun video yang hanya bertahan dalam jangka waktu 24 jam.

Untuk langkah pertama dalam mengerjakan tugas ini, penulis melakukan pemilihan *footage* yang akan digunakan. *footage* yang dipilih harus sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan sebelumnya. Konsep yang digunakan pada proyek ini adalah untuk menampilkan sisi lain dari wanita, dimana REBEL PRINCESS ingin menunjukkan jati diri wanita sesungguhnya yang tidak melulu tentang feminim tetapi juga memiliki sisi pemberontak atau *rebel*.

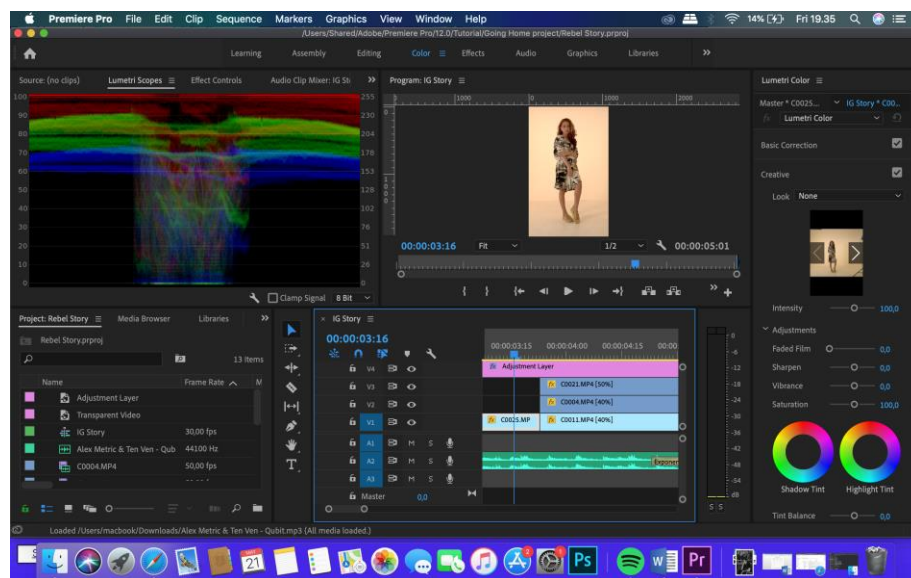
Footage yang telah dipilih kemudian disesuaikan dengan output dari *feed Instagram* yang memiliki *stockshoot* yang kurang lebih sama. Penyesuaian dilakukan untuk menyelaraskan adegan dengan ketukan dan irama audio, sehingga adegan terasa hidup. Hal yang perlu diperhatikan dari proyek ini adalah karena penulis diminta membuat konten *Instagram stories* dengan durasi maksimal 5 detik. Penulis harus mampu membuat video ini masih bisa mengirimkan pesan kepada audiens dan tetap menarik.



Gambar 3.13 Proses *editing cut to cut* Instagram Stories

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses *cut to cut* selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah untuk menambahkan efek transisi agar membuat perpindahan lebih halus. Selain itu efek transisi juga dapat menambah dramatisasi dari sebuah video. Kemudian setelah penambahan efek transisi selesai dilakukan, penulis menambahkan *color grading* agar video yang dihasilkan memiliki warna yang sama dan konsisten.

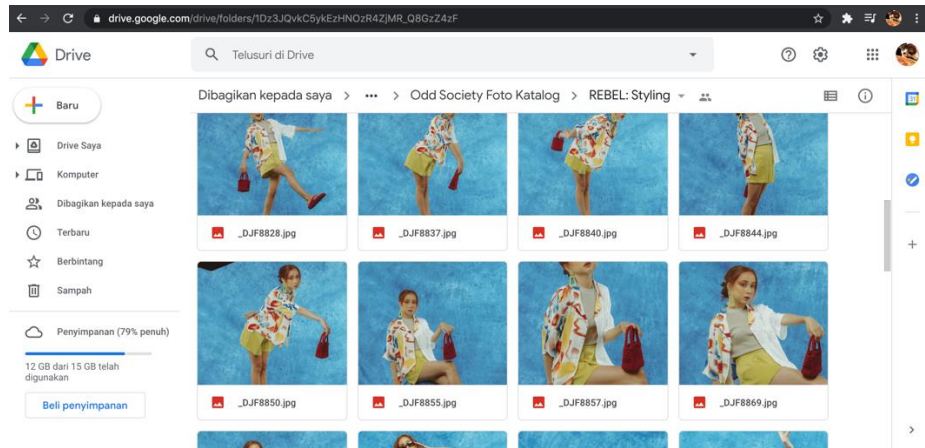


Gambar 3.14 Proses *Editing Color Grading* Instagram Stories

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kemudian setelah semua tahapan selesai dilakukan, tahap terakhir adalah untuk *rendering* video dengan *custom setting* 1080p dengan 24Fps. Setelahnya, hasil dari *rendering* akan diserahkan kepada *creative director*. Kemudian *creative director* akan memberikan *feedback* mengenai hasil yang telah diberikan, untuk dinyatakan “oke” atau “revisi”.

Selain mengerjakan dua tugas yang sebelumnya telah dijabarkan, pada proyek ini penulis juga berpartisipasi dalam aktifitas *photoshoot* sebagai asisten *lighting*. Dalam prosesnya, sebelum memasuki sesi *photoshoot*, penulis melakukan *setup background* dan tata cahaya sesuai dengan keinginan *photographer*.



Gambar 3.15 Hasil *Photoshoot*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.16 Hasil *Photoshoot*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada proses pengerjaan proyek ini, terjadi beberapa kendala dimana *photographer* yang datang terlambat dan juga waktu model yang terbatas. Sehingga hasil dari proyek yang dijalankan terkesan terburu-buru. Selain itu

penulis juga tidak sempat membuat foto BTS sebagai bukti otentik penulis yang sebenarnya dapat dilampirkan dalam laporan magang penulis.

3.3.4 Video Profile Niko Al-Hakim (Okin)

Niko Al-Hakim atau lebih dikenal dengan nama Okin adalah seorang musisi yang mengawali karir sebagai *bassist* sebuah band bernama “The Potato Head”, setelah itu Okin bergabung dengan band “Ops” sebelum akhirnya bergabung dengan L.Y.O.N pada tahun 2019.

Projek ini merupakan projek kerjasama antara Okin bersama dengan Gama Kreatif, hasil dari projek ini nantinya akan diunggah pada *Instagram* pribadi Okin sebagai *Feed* juga sebagai salah satu cara mempromosikan Gama Kreatif. Pada projek ini, penulis berpartisipasi dalam proses pengambilan video dan juga sebagai *editor video*.



Gambar 3.17 Persiapan Videoshoot dan Hasil Foto

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam prosesnya, penulis bertugas sebagai *videographer* dimana penulis mengambil beberapa *stockshoot*. *Stockshoot* ini nantinya akan penulis edit untuk keperluan konten *Instagram*. Saat ini video masih dalam tahap *editing* dan masih

menunggu *brief* lanjutan dari PIC. Sedangkan untuk hasil fotonya telah diunggah di *Instagram* pribadi milik Okin (@okintph).

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kerja magang, penulis menemui beberapa kendala diantaranya:

1. Kendala Pribadi

- a. Semasa melakukan praktik kerja magang, penulis selaku mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara masih mengambil mata kuliah reguler, sehingga terkadang penulis merasa kesulitan dalam membagi waktu untuk mengerjakan tugas kuliah dan pekerjaan magang.
- b. Ketika awal hingga pertengahan praktik kerja magang di Gama Kreatif, penulis merasa kurang nyaman dengan suasana kerja di Gama Kreatif. Karena menurut penulis, orang-orang di Gama Kreatif kurang merangkul penulis selaku karyawan *intern*.

2. Kendala Pekerjaan

- a. Dalam proses praktik kerja magang, terkadang *brief* yang diberikan oleh PIC kurang jelas dan kurang rinci. Sehingga penulis kesulitan dalam memenuhi keinginan PIC. Hal ini mengakibatkan terlalu banyak komunikasi untuk bertanya mengenai pekerjaan yang menghambat dan memperlama proses pengerjaan proyek.
- b. Dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh PIC magang, penulis masih membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan proyek, hal ini dikarenakan penulis berusaha mengerjakan tugas sesuai dengan *brief* yang diberikan, agar proyek yang dihasilkan sesuai dengan keinginan PIC serta sesuai dengan standart kualitas yang ditetapkan di Gama Kreatif. Dalam prosesnya, penulis sering kesulitan untuk menghubungi PIC untuk dapat melakukan konsultasi mengenai pekerjaan. Hal ini mengakibatkan melambatnya pekerjaan proyek yang sedang dikerjakan.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis alami, penulis melakukan berbagai upaya untuk menciptakan solusi atas kendala yang penulis alami, diantaranya:

1. Kendala Pribadi
 - a. Penulis mengerjakan tugas kuliah secepatnya setelah tugas diberikan, sehingga tidak mengganggu waktu penulis dalam mengerjakan pekerjaan magang.
 - b. Pada pertengahan masa praktik kerja magang di Gama Kreatif, penulis berusaha mendekatkan diri dengan karyawan tetap di sana. Hal ini penulis lakukan dengan maksud untuk mencairkan suasana, sehingga harapannya adalah dapat berkomunikasi secara lebih leluasa dan terbuka antar tim di Gama Kreatif.
2. Kendala Pekerjaan
 - a. Penulis selalu meminta *brief* lebih jelas dan detail kepada PIC ketika suatu proyek diserahkan kepada penulis untuk dikerjakan. Sehingga membuat penulis lebih mengerti *brief* yang dimaksud dan memperlancar penulis dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
 - b. Penulis berbicara kepada PIC mengenai masalah ini, sehingga PIC mengerti kesulitan yang penulis alami. Penulis dan PIC sepakat untuk saling lebih cepat merespons sesuatu ketika saling membutuhkan.